



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD: Este recurso educativo ha sido elaborado dentro del Proyecto de Formación en Centros (Evaluación de la competencia digital de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria) que se ha desarrollado en el IES San Isidro de Madrid durante el curso 2019-2020.

Nivel:

4º de ESO

Prueba Curso 4º nivel Educación Secundaria Obligatoria.

Materia:

FILOSOFÍA

Descriptor de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía Digital	1. Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	1.2. Citar las fuentes al investigar, de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.
Interacción y cooperación	1. Comunicación	1.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos.
	2. Colaboración	2.2 Explorar asuntos locales y globales y utilizar Tecnologías colaborativas para trabajar con otros y encontrar soluciones.

Área	Competencia	Descriptor
Producción	2. Creación	2.2. Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.



	3. Evaluación y mejora	3.1. Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica.
--	------------------------	---

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad:

GYMKANA FILOSÓFICA (PARTE 3)

Objetivos:

1.- Objetivo 1: “Invitar a los alumnos a participar en una experiencia educativa recreativa que, teniendo a la Filosofía como protagonista, sirva al fomento de la creatividad, el trabajo colaborativo y la convivencia”.

2.- Objetivo 2: Favorecer la interacción social, fortaleciendo los vínculos entre los participantes, sea cual sea el modo de su participación. Entre los actores, encargados de dar vida a los filósofos protagonistas de cada trama, porque colaboran en el empeño de ofrecer una experiencia de juego realmente edificante y divertida y entre los integrantes de cada grupo de jugadores porque se ven abocados a cooperar para resolver un conjunto de desafíos que culminan en la solución del misterio principal.

Esta dinámica ofrece la oportunidad de poner en práctica diversas habilidades comunicativas como la escucha activa, la argumentación y el debate, en un contexto informal de juego.

Descripción de la Actividad:

El conjunto de tareas que comprende esta actividad constituye la tercera fase del proyecto que titula Gymkana Filosófica. En esta actividad aludimos a los trabajos de representación de las tramas que se construyeron en la fase 2 del proyecto. damos cabida a algunas alternativas de juego, también en equipo, que se podrían resolver desde casa y que serían una buena forma de relacionarse con la Filosofía en periodo vacacional o de obligado confinamiento.

Temporalización:

Temporalización de las tareas que comprende la tercera actividad del proyecto:

- Preparación. Esta tarea - que consiste en familiarizarse con los textos, los distintos elementos del juego y el atrezzo, así como con el espacio escénico en que discurre la trama - tiene un plazo de 3 semanas.



- Ensayo. Esta tarea, que es un ensayo general previo al estreno e incorpora todos los elementos e ingredientes de la trama, se desarrollará a lo largo de tres semanas.
- Representación. Esta tarea consiste en la representación de las tramas a los distintos grupos de jugadores, que serán convocados a diferentes sesiones del juego a lo largo de dos o tres semanas.

Metodología:

La tercera actividad del proyecto comprende las siguientes tareas:

- a) Interiorización por parte de cada participante de todos los elementos de la trama a desarrollar y no solo de los pasajes o intervenciones que le conciernen directamente.
- b) Ensayo general de cada una de las tramas, para un grupo de jugadores constituido por participantes protagonistas de tramas alternativas, con objeto de corregir los detalles que admitan alguna mejora (como pueden ser los límites de tiempo establecidos para el desarrollo de las pruebas).
- c) Elaborar un calendario de intervenciones teniendo en cuenta la disponibilidad del espacio y de todos los participantes, promotores y jugadores. Esta dinámica está pensada, inicialmente, para el periodo escolar que se abre entre las evaluaciones ordinaria y extraordinaria. Es un tiempo para el refuerzo y recuperación dirigido a los alumnos con materias pendientes pero también de propuestas de actividades por parte de los departamentos didácticos para el resto de los alumnos.
- d) Elegir a un miembro de cada equipo de promotores, actores, para que ejerza el papel de maestro de juego. Su función es, como en los escape room en vivo, la de recordar las normas del juego, la de introducir a los jugadores en la trama a través de una historia y la de ayudarles, en los pasajes en que parezcan encallar, para que puedan continuar su aventura.
- e) Recabar los permisos para fotografiar a los distintos grupos de jugadores en distintos momentos de su peripecia, con objeto de poder subir las instantáneas, junto a las impresiones de los jugadores, al blog creado para la difusión de esta experiencia.
- f) El decretado cierre de los centros educativos y las medidas extraordinarias de confinamiento, debido a la crisis sanitaria provocada por el Covid-19, nos impiden llevar a término nuestro proyecto. No obstante, la incertidumbre sobre el modo en que se verá afectado el curso venidero me lleva a plantearme la posibilidad de ofrecer una versión online de nuestra Gymkana filosófica. Una opción que también permite constituir equipos de juego para intentar resolver juntos, a través de videoconferencia, las distintas tramas propuestas. Las llaves que abren cajas que contienen pistas se pueden convertir en claves que permiten acceder al contenido de documentos con información relevante para continuar el juego. En esta variante virtual del juego que proponemos sería preciso realizar una documentación fotográfica exhaustiva de todos los elementos que forman parte de la trama (espacios, objetos, fichas con las pistas, personajes,..).
- g) Siguiendo la estela de una celebrada iniciativa, que ha tenido un amplio eco en estos “tiempos del Covid” y que consiste en imitar obras de arte a partir de elementos que uno puede encontrar en casa, nosotros propondríamos a los jugadores disfrazarse



de un filósofo a partir de alguna de las imágenes o retratos en que son más reconocibles. En esta versión online los encargados de disfrazarse son los jugadores y no los promotores. Pueden incluirse variaciones tales como dejar a su albur la elección del filósofo homenajeado o asignar a cada quién el reto, para evitar duplicidades y poder construir un cuadro con un elenco más amplio de principales protagonistas de la aventura filosófica.

- h) Y puestos a proponer...¿qué tal un “Adivina quién” filosófico?. En este caso, cada reto se resuelve en la propuesta de un conjunto limitado (5) de datos relacionadas con la figura, vida y obra, de un filósofo o filósofa a modo de pistas encaminadas a averiguar, individual o colectivamente, su identidad.

MUY IMPORTANTE: Con el objetivo de poder proporcionar a los futuros “jugadores” una experiencia de inmersión filosófica verdaderamente grata y edificante, es preciso que todos los alumnos participantes en este proyecto guarden el secreto de todo lo que se vaya construyendo y hasta de la intención misma de llevarlo a cabo.

Materiales y recursos requeridos

La realización de la segunda fase del proyecto requiere:

- El uso de ordenadores para realizar la búsqueda activa de información, a través de internet, para indagar en páginas webs especializadas y en recursos sugeridos por el profesor así como para implementar el blog construido para la difusión del proyecto y sus actividades. También serían absolutamente indispensables en una eventual recreación online del juego.
- Una hoja excel para elaborar un listado de participantes con asignación de grupos y turnos de intervención.
- El uso de teléfonos móviles o tablets si se decide incorporar elementos tecnológicos al desarrollo de las pruebas.
- Disponibilidad del espacio escénico en el que se va a desarrollar el juego.
- Material de escritorio (cuaderno y rotuladores) a disposición de los jugadores.
- Atrezzo: cajas de madera, candados y resto de elementos que formen parte de cada una de las tramas.
- Documento oficial con objeto de recabar los permisos para publicar en el blog las imágenes de los participantes.
- Cuestionario online para recoger las impresiones y opiniones de los jugadores.

Fuentes:

- Páginas dedicadas a la creación de scape room: roomescapesimulacrevuit.es / cluedoenvivo.es / redsocial.rededuca.net/ / inddculturaemprendedora.extremaduraempresarial.es (manual de escape)
- Páginas con consejos para la creación de blogs educativos: Edublogs.org/ / Escuelas en Red/ Educa con TIC
- Recursos para elaborar hojas Excel con objeto de crear base de datos y generar calendarios: support.office.com (Microsoft 365)



- Herramientas para hacer cuestionarios online: [www.google.com › forms](http://www.google.com/forms) › (Formularios de Google)
- Herramientas gratuitas para hacer videoconferencias: Microsoft Teams

Evidencias de Aprendizaje:

Se consideran evidencias de aprendizaje:

- Informar de los progresos de su trabajo a los compañeros de equipo y al profesor.
- Utilizar, de forma creativa y con sentido crítico, recursos variados.
- Hacer referencia concreta a las fuentes y recursos utilizados.
- Colaborar activamente, participando del trabajo común y compartiendo resultados.
- Hacer una valoración crítica de su aporte al proyecto colectivo.
- Compartir su trabajo con los demás a través del blog de difusión de la actividad.

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.2. Citar las fuentes al investigar, de acuerdo a convenciones establecidas y explicar la importancia de esto.	El alumno no hace referencia a las fuentes.	El alumno refiere las fuentes consultadas.	El alumno refiere las fuentes consultadas y valora críticamente la calidad del aporte de cada una.
1.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos.	El alumno participa los resultados de su trabajo de manera informal y parcial y usando medios y formatos no convenidos.	El alumno participa los resultados de su trabajo de manera informal y parcial utilizando medios y formatos convenidos	El alumno participa los resultados de su trabajo de acuerdo con el rigor y la compleción debidos y usando medios y formatos convenidos
2.2 Explorar asuntos locales y globales y utilizar Tecnologías colaborativas para trabajar con otros y encontrar soluciones.	El alumno no hace uso de las herramientas colaborativas a su disposición dificultando el trabajo en equipo.	El alumno hace poco uso de las herramientas colaborativas a su disposición para desarrollar el trabajo en equipo.	El alumno hace uso de tecnologías colaborativas que favorecen el trabajo en equipo..
2.2. Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear	El alumno no utiliza herramientas y técnicas variadas en	El alumno utiliza un número discreto de herramientas y	El alumno utiliza una gran variedad de herramientas y



un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.	su aporte al proyecto colectivo.	técnicas en su aporte al proyecto colectivo.	técnicas en su aporte al proyecto colectivo.
3.1. Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica.	El alumno no atiende a las preguntas de la audiencia sobre el sentido, la adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.	El alumno responde pero sin acierto a las preguntas de la audiencia sobre el sentido, la adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.	El alumno responde con acierto y sentido crítico a preguntas y observaciones de la audiencia sobre el sentido, adecuación o pertinencia de la forma o el contenido de sus elaboraciones.

LICENCIA:

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Francisco Javier Hernández Agúndez

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*